

Posibilidades de la escenificación fílmica en el aula de ELE: aplicaciones didácticas

Introducción

Cuando hablamos de teatro en la clase de ELE, inmediatamente surge la idea de un grupo de alumnos extranjeros escenificando una pieza teatral, la cual han aprendido, en la mayoría de los casos, memorísticamente, a fuer de que se haya producido un trabajo previo en el aula de selección de un texto teatral y se haya explotado mediante tareas dicho texto. El preconceito es aún mayor en el caso de una película, dado que la bibliografía al uso normalmente trata acerca de la explotación de películas en el aula a través del visionado de las mismas y la realización de tareas en torno a éstas por parte de los alumnos. Ahora bien: ¿y cuándo se trata de rodar una película por parte de los mismos alumnos? ¿Qué mecanismos entran en juego? ¿Cuáles son los parámetros en los que se desenvuelve la actividad en sí? ¿Existe un parangón entre el proceso de planificar, trabajar y representar un montaje teatral y el proceso de realización de una película?

En el presente artículo pretendemos responder a estas preguntas, por lo que trataremos acerca de las posibilidades que ofrece la escenificación fílmica en el aula de ELE, entendida como una dinámica de corte lúdico que propiciará la participación y la cohesión del grupo que participe en dicha dinámica. Asimismo, analizaremos los factores que inciden en el aula a la hora de aplicar este tipo de actividad y los elementos que la caracterizan,

atendiendo específicamente a los procesos que permitan la colaboratividad y la interactividad en el seno del grupo.

Para ello se ha de analizar como paso previo el hecho del juego, el cual siempre ha sido un elemento de aprendizaje que ha estado presente en nuestras vidas desde la más tierna infancia. A partir del mismo nos vemos envueltos en diversos tipos de dinámicas que, bien desde una perspectiva individual, bien desde una perspectiva grupal, nos servirán para adquirir nociones acerca de cómo la aplicación de ciertas reglas producen una serie de resultados encaminados al fin exitoso de la actividad lúdica.

Tipos específicos de actividades que se engarzan en esta línea son concretamente las actividades teatrales por un lado y los juegos dramáticos por otro. Unas y otras poseen elementos bien diferenciados, aunque en ambos casos exista una correspondencia y complementariedad que hace patentes los beneficios que su aplicación provocará en la clase de ELE.

En nuestro caso, el objetivo principal de este trabajo será centrarnos en el juego dramático, articulado en torno a la realización de una película, dado que frente a la rigidez de la interpretación teatral, los diferentes aspectos lingüísticos y técnicos que abarca este tipo de actividad, convierte a la misma en una tarea transversal al currículo de tal manera que lo complementa y desarrolla desde múltiples perspectivas, incidiendo especialmente en el fomento y ampliación de destrezas, conocimientos y habilidades adquiridos a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El acto lúdico como nexo entre el juego y el aprendizaje

Como se ha dicho anteriormente, desde muy pequeños tendemos a aprender a través del juego, dado que en éste se producen diversos tipos de acciones que están sujetas a unas reglas específicas de funcionamiento, de tal manera que podamos conseguir el objetivo que plantea dicho juego. A grandes rasgos, podemos establecer una relación de igualdad entre el juego, cuando el mismo no posee un ánimo puramente competitivo, dado que de otra forma se desvirtuaría el elemento eminentemente lúdico, y las dinámicas grupales, debido a que tanto uno como otras tienen unos objetivos definidos y unos medios determinados a base de reglas para alcanzar dichos objetivos.

Así pues, se hace patente el hecho de que el acto lúdico es una parte integrada dentro de las técnicas y dinámicas grupales que se utilizan en el aula de ELE, por lo que se estará propiciando a través del mismo el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva abierta, plural y participativa. Esto se debe a que el alumno que actúa en actividades desarrolladas a partir de dichas dinámicas grupales, en cierta manera explora un mundo conocido pero a partir de unas premisas distintas, centradas en la desinhibición frente al resto del grupo, la intervención activa desde una visión colaborativa y la capacidad de interactuar a través de nuevas situaciones en las que se patentizan sus instrumentos expresivos.

Es obvio que a partir de las acciones lúdicas, la didáctica de la enseñanza de ELE ha sabido sacar buen provecho para aplicar los elementos estructurales de las mismas a tareas que requieren la participación del grupo en la clase de ELE y que se centran en el fomento de la interacción intra y extragrupal, en la participación activa de los miembros del grupo y en el establecimiento de parámetros que, de una forma regulada, lleven a buen término la realización de la tarea en cuestión.

A partir de lo indicado en párrafos pretéritos se infiere que lo lúdico nos llevará a una dinámica específica, conocida como *juego dramático* [Eires y Mantorani, 1980], la cual servirá como base para la realización de una película por parte de los alumnos, entendiendo que esta tarea conlleva un componente formativo, así como un componente centrado en el juego, el cual se focaliza a través de la asunción de diversos roles por parte de los participantes en dicha actividad.

El juego dramático como hecho lúdico y hecho de aprendizaje

El *juego dramático* es un tipo de dinámica basada en las premisas anteriormente señaladas, aunque hemos de hacer hincapié en que el “juego dramático” no tiene una relación directa con el “teatro” o la “interpretación teatral”, dado que se trata de conceptos muy diferenciados entre sí. En esta

línea, hemos de recurrir a Eines y Mantovani, autores que establecen una serie de diferenciaciones entre ambas categorías en el marco del mundo educativo, las cuales citamos a continuación [Eines y Mantovani, 1980]:

“		”	
Concepto tradicional de teatro		Concepto de juego dramático	
• Se pretende una representación	v	• Se busca la expresión	
• Interesa el resultado final, el espectáculo	v	• Interesa el proceso o la realización del proyecto que ha motivado al grupo	
• Las situaciones planteadas son creadas por el autor y el profesor	v	• Se “recrean” situaciones imaginadas por los propios alumnos	
• Se parte de una obra escrita y acabada	v	• Se parte de unas circunstancias, obteniéndose el proyecto oral que luego se completará o modificará con el accionar de los que juegan	
• El texto es aprendido de memoria por los actores y las acciones son dirigidas por el profesor	v	• El texto y las acciones son improvisadas, debiendo respetarse, únicamente, el tema	
• Los personajes son aceptados, no queda otro remedio, a partir de una propuesta del profesor. Los alumnos no se pueden encontrar a sí mismos a través de los personajes	v	• Los personajes son elegidos y recreados por los jugadores (los alumnos se encuentran a sí mismos en los distintos personajes)	
• El profesor plantea el desarrollo de la obra	v	• El profesor estimula el avance de la acción	
• La obra se cumple en todas las etapas previstas	v	• El juego puede no llegar a concretarse si el tema no se ha estimulado bien	
• Se hace en un teatro, en un lugar que tenga escenario	v	• Puede hacerse en un espacio amplio que facilite los movimientos (patio, aula, pasillo...)	
• La escenografía es idea del profesor y normalmente no la realizan los alumnos. El vestuario es alquilado o confeccionado por familiares	v	• La escenografía es realizada por los alumnos y ellos forman su propio vestuario con ropas y sombreros viejos o elementos confeccionados en clase. Los objetos a utilizar también son elegidos por los alumnos	
• Los actores son alumnos que representan y que son colocados en una situación adulta de trabajo	v	• Los actores son alumnos que juegan a ser y que están en situación de trabajo-juego infantil/adolescente	

• Los actores representan con el fin de gustar a un público pasivo	v	• Los alumnos accionan por sus ganas de jugar y comunicarse con el resto de sus compañeros y eventuales espectadores
• Crítica: se comenta en lo formal, lo bien que salió el espectáculo y se oyen comentarios de este tipo: <i>"qué bien que actuó su nena", "qué guapo estaba su hijo vestido de torero"</i>	v	• Crítica: se evalúan todos los juegos con el grupo y se estimula la actitud crítica de jugadores y espectadores
• CONCLUSIÓN: si el teatro se practica como una obligación impuesta por el profesor: ¿cuáles son los beneficios pedagógicos de su utilización?	v	• CONCLUSIÓN: si el teatro se practica como juego, la expresión del alumno es total

De lo cual podemos apreciar que no será lo mismo poner en práctica la interpretación de una obra teatral por parte de alumnos de ELE que proponerles la realización de juegos dramáticos específicos en los que dichos alumnos tengan una libertad que no se encuentra constreñida por ningún tipo de hecho, situación o intervención previamente planificadas.

Específicamente nos interesa el juego dramático debido a que aporta a las tareas que ha de desarrollar el grupo dos aspectos muy importantes para el correcto desarrollo de las mismas: la motivación y la desinhibición.

- La motivación es un elemento primordial en cualquier desarrollo didáctico en un aula, debido a que permite que afloren factores tales como el interés en las tareas, atención al desarrollo de las mismas, afán participativo, iniciativa por parte del alumnado en el trabajo de clase, capacidad de toma de decisiones, etc.
- La desinhibición, por su parte, es un elemento no menos importante, dado que muchas veces son las inhibiciones y las inseguridades de los alumnos las que ponen freno al afán participativo que podrían tener éstos, por lo que al proponerles actividades lúdicas en las que puedan poner en práctica sin cortapisas todos los elementos expresivos a su alcance (voz, gestos, acciones, etc.), a la par que se llevan a cabo desde una perspectiva abierta, entretenida y desenfadada, sin lugar a dudas propiciará que dichos alumnos lleguen a un punto en el que abandonarán esas inhibiciones con las que cargan, desarrollando al mismo tiempo diversos tipos de estrategias para paliar las inseguridades que pudieran arrastrar.

De todo esto, podemos destacar como evento principal del juego dramático el hecho de que éste se inserta en el enfoque que caracteriza al *Marco común europeo de referencia para las lenguas*, es decir, el “enfoque orientado a la acción” en el sentido más pleno de la definición, dadas las peculiares características que poseen este tipo de tareas. Precisamente, el hecho de que estén orientadas a la acción produce que estas tareas sirvan como un medio para llegar a poner en práctica de forma activa la lengua desde un punto de vista comunicativo.

De la teoría a la práctica: el rodaje de películas como juego dramático y acción formativa integral

Existen experiencias relacionadas con el juego dramático, entendidas como actividad multidisciplinar y de formación integral en el plano lingüístico, las cuales se han apoyado desde el área de Filología Hispánica de la Universidad Jaguelónica de Cracovia, que en los últimos 6 años ha venido impulsando la realización de películas en régimen de semilargos¹ por parte de los alumnos que cursan la titulación de Filología Hispánica en dicha Universidad, habiendo alcanzado esta actividad en la actualidad una madurez suficiente como para poder afirmar que su solera es más que patente. De esta forma, al ser una actividad interdisciplinar, se conjugan desde una perspectiva de transversalidad curricular las capacidades de los propios alumnos con los contenidos curriculares que adquieren en su devenir académico ordinario.

Se hace preciso señalar al respecto que en esta actividad tienen cabida todas las fases de las que consta la elaboración de una película, siendo los

¹ En este caso, se han rodado 6 películas en régimen de semilargo: *Muñeca trémula* y *Némesis* en el año 2004, *Hasta que la muerte os separe* en el año 2006, *Celos* en el año 2007, *Deseos cruzados* en el año 2008 y *Niñitas* en el año 2009. Normalmente las películas han sido rodadas por los estudiantes del curso 3º de la titulación de Filología Hispánica y desde 2006 las películas tuvieron su estreno público y abierto en el cine Pod Baranami de Cracovia.

alumnos los protagonistas principales de todo el proceso. Así, desde la producción de ideas para la misma hasta la fase final de edición y montaje, todo el grupo trabaja en el desarrollo de la misma, creando una atmósfera participativa desde un enfoque abierto y, como decíamos con anterioridad, permanentemente orientado hacia la acción.

En este caso, los alumnos tienen que activar en la medida de sus posibilidades sus competencias generales individuales, dado que la elaboración de la película supone una experiencia, tanto vital como académica, que favorece, por un lado, la puesta en escena de los conocimientos previos que se tienen del mundo, de la sociedad, de la cultura, de los rasgos interculturales que se producen con respecto al contacto de la cultura de origen de los alumnos con la cultura de la L2, así como de la capacidad de aprender a lo largo del proceso nuevos aspectos, lingüísticos y extralingüísticos. Al mismo tiempo también han de activar su competencia lingüística, su competencia pragmática y su competencia sociolingüística, dado que no sólo habrán de saber utilizar las unidades formales de la lengua, sino que también habrán de organizarlas convenientemente en la construcción discursiva y adecuarlas a aspectos de uso social determinados por la intencionalidad comunicativa del texto filmico.

Como se puede apreciar, tanto los conocimientos individuales como las competencias comunicativas son aspectos esenciales que aparecerán a lo largo del proceso de realización de la actividad, al mismo tiempo que se ponen en práctica todas las destrezas por parte de los alumnos, dado que deberán realizar diversas operaciones con la lengua que conllevará escribir, leer, escuchar, hablar, interactuar y mediar.

Así, las fases de elaboración del proyecto filmico, planteado como juego dramático, serían las que a continuación se señalan:

- Propuesta de la actividad al grupo y debate abierto en torno a la misma: áreas de trabajo, temporalización, división del trabajo, creación de grupos de trabajo, etc.
- Tormenta de ideas acerca de la temática de la película y selección por parte del grupo del tema que más aceptación tenga.
 - Constitución de los grupos de trabajo para el desarrollo de la película:
 - Grupo de guionistas que se encargarán de escribir el guión con las aportaciones de sus compañeros.

- Grupo de actores, que se encargarán de la interpretación en la película y al mismo tiempo revisarán el guión junto a los guionistas y el profesor.
- Grupo técnico, que se encargará de las diversas cuestiones técnicas necesarias para el desarrollo de la película:
 - Coordinación y rodaje.
 - Vestuario y decorados.
 - Ambientación musical.
 - Búsqueda de localizaciones.
 - Edición y montaje.
- Una vez establecidos los grupos de trabajo, se pasará a la fase de elaboración del guión por parte del grupo de guionistas, quedando abierto a sugerencias y correcciones por parte del grupo cuando dicho guión esté finalizado.
- Se trabaja con el guión en clase a efectos de realizar tareas relacionadas con estilos del discurso escrito y oral, así como en la detección y corrección de errores. También el guión da pie a trabajar con el grupo, tanto en su fase previa como en su fase de desarrollo, en la organización de debates, bien en grupos pequeños, bien en gran grupo.
- Una vez finalizado el guión y realizada la última corrección por el profesor junto con los alumnos, se pasa a la fase de rodaje del mismo. Para ello ya estarán establecidos los grupos de actores y técnico, los cuales trabajarán coordinadamente para el desarrollo de dicho rodaje. En esta fase primará la interacción entre los alumnos, a fin de solventar las situaciones inherentes al rodaje, en las que deberán planificar, establecer temporalizaciones, asignar responsabilidades de forma autónoma, etc.
- Paralelamente, los miembros de las distintas áreas de acción del grupo técnico deberán reunirse para ir elaborando, a través de sus intervenciones, el material que sea preciso para el buen desarrollo de la película, a la par que se llevan a cabo acciones encaminadas a presentar propuestas al resto de participantes en la actividad en diversos aspectos relacionados con el desarrollo de la película, tal como puedan ser: los exteriores o lugares donde se ha de rodar, el tipo de vestuario y decorados que se desean para cada escena, qué música ambiental se puede introducir en cada escena de la película,

qué partes del material rodado integrarán la versión definitiva de la misma y cuáles no, etc.

- En el rodaje de la película, obviamente los actores deberán aprender el texto de los papeles que desempeñan y actuar en función de los mismos. En esta parte primará, pues, el trabajo de los alumnos centrado en el perfeccionamiento de la dicción y en la búsqueda de la corrección fonética, además de ejercer capacidades memorísticas y desarrollar para ello estrategias de aprendizaje que les permitan desempeñar esta tarea de la forma más optimizada posible.
- En la fase final, una vez rodada y editada la película, se realiza una previsualización con el grupo para detectar posibles fallos, lo cual propiciará un trabajo centrado en la toma de anotaciones y en un posterior debate a base de las notas tomadas sobre la película. Una vez finalizada esta fase, se procede a su estreno público para los miembros de la comunidad universitaria que estén interesados en asistir al mismo, siendo la culminación de un curso académico de trabajo intensivo en esta actividad multidisciplinar.

El objeto de todo este proceso se basa en crear un ambiente en el que lo lúdico ofrezca una vía de explotación de diferentes tareas en la clase de ELE, entendiendo que el peso de las mismas radica en los alumnos. Este juego dramático tiene como objetivos principales fomentar la autonomía del alumno, no sólo en cuanto al aprendizaje, sino en cuanto a la asunción de las responsabilidades que toma en el marco del rol que desempeñe dentro de la elaboración de la película, dado que el intervencionismo del profesor en el desarrollo de esta actividad es mínimo.

En este caso, el papel del profesor se centrará en una actuación orientadora, por lo que actuará como guía y asesor a lo largo de todo el proceso, pero en ningún caso asumirá un papel protagonista en el mismo, precisamente porque ello daría pie a que los alumnos basaran todas sus decisiones y acciones en los dictámenes del docente. Dicho esto, se hace patente la necesidad de que el profesor también actúe como mediador en el grupo de tal manera que constantemente fomente la interacción dentro del mismo y haga que sus miembros adquieran las herramientas lingüísticas, culturales, sociales, etc., para que el proyecto llegue a buen fin.

De ello se infiere que el docente se torna en una herramienta más de la que disponen los alumnos para poder realizar con éxito este juego

dramático, aparte, claro está, de las herramientas al uso, tales como diccionarios, vídeos, libros variados, medios digitales, Internet, etc. Esto unido a la mínima interferencia del docente en los procesos de negociación grupales en cuanto a la forma y contenido de la actividad, dará pie sin duda a una importante cohesión del grupo, a la par que se refuerzan los conocimientos lingüísticos y se propicia el matiz lúdico en la realización de la misma.

¿Por qué la realización de una película?

Como se ha señalado con anterioridad, el juego dramático ofrece muchas posibilidades, tanto formativas como capacitadoras. Así pues, la realización de una película en el marco de dicho juego dramático nos permitirá realizar un trabajo con los alumnos que va más allá del hecho académico y que ofrece situaciones comunicativas plenas e inmediatas, en el sentido de que el contexto en el que se desenvuelven los alumnos es muy amplio y además son participantes de todas las situaciones que se producen en el marco de dicho contexto. Obviamente, además, el propio texto filmico servirá con posterioridad como medio de explotación en el aula, dado que puede acompañarse de una guía de visionado y permitir que otros estudiantes realicen tareas en torno al mismo.

La búsqueda de una cohesión grupal efectiva, la necesidad por parte del grupo de establecer una comunicación activa, el incremento de capacidades expresivas, la explotación de estrategias de aprendizaje y de comunicación, así como el ejercicio de las dotes interpretativas de los participantes en esta actividad, la convierten en un juego dramático fuertemente motivador que huye de los cánones habituales de enseñanza de lenguas para instalarse en una dinámica continua de trabajo que incide en el aumento de competencias individuales, tanto lingüísticas como extralingüísticas.

No podemos huir de los elementos didácticos que acompañan a la realización de la película como actividad transversal al currículo académico, dado que siempre estará presente el afán formativo que ésta tiene. Así, se deben de dar una serie de aspectos a distintos niveles, siendo los más importantes a tener en cuenta los siguientes:

- a. Tener en cuenta los saberes de partida con los que cuentan los alumnos, en cuanto a sus conocimientos académicos, sus conocimientos del mundo, su idiosincrasia personal, así como sus capacidades de aprendizaje.
- b. El desarrollo de las destrezas, tanto receptivas como productivas, así como de la capacidad de comunicación:
 - La comprensión lectora.
 - La comprensión auditiva.
 - La expresión escrita.
 - La expresión oral.
 - La interacción oral.
 - El monólogo sostenido.
- c. Los criterios pedagógicos que se han de tener en cuenta a priori a la hora de plantear la actividad al grupo:
 - Fomento de la motivación a través de la acción lúdica.
 - Introducción de la negociación como marco general de trabajo.
 - Búsqueda de la asunción de responsabilidades por parte de los miembros del grupo.
 - Fomento de la autonomía de los alumnos, tanto del aprendizaje como en la toma de decisiones con respecto al proceso.
 - Búsqueda de estrategias, tanto de aprendizaje como de comunicación, e implementación de las mismas en la actividad.
 - Adecuación al nivel de los contenidos que se precisarán para el desarrollo de la película.
 - Contenidos léxicos, gramaticales, textuales y sociolingüísticos que, efectivamente, permitan una explotación objetiva de los mismos.
 - Elementos que permitan la activación de mecanismos del aprendizaje desde el punto de vista del procesamiento cognitivo del alumno.
- d. Las fases de ejecución de la actividad, las cuales se habrán de adaptar a los ritmos del grupo, permitiendo la adecuada implementación del currículo académico mientras que dicha actividad se desarrolla transversalmente con respecto al mismo:
 - Propuesta de la actividad al grupo.
 - Selección temática.
 - Negociación de contenidos.
 - Memorización.

- Perfeccionamiento de la acción comunicativa.
- Interpretación.

Con todo ello, tendremos como producto final una actividad multidisciplinar que, de alguna manera, constituye un “metadrama”, dado que el rol que desempeñarán los alumnos será precisamente el de producir un acto eminentemente dramático (entendiéndolo desde el punto de vista artístico) en el que deben de interiorizar el espíritu lúdico que anima a dicha actividad. Sin lugar a dudas, y como colofón de lo ya señalado, el juego contribuye al aprendizaje y lo retroalimenta, de tal manera que a través de elementos lúdicos se puede llegar a producciones coherentes y concretas por parte de los alumnos en el devenir de su aprendizaje de una lengua extranjera.

Streszczenie

Aktywne uczestnictwo studentów w zajęciach języka obcego stanowi ważny element w obrębie dydaktyki nauczania języków, począwszy zwłaszcza od współczesnych metodologii komunikacyjnych, które wspierając aktywność ucznia, jednocześnie za pomocą różnego typu ćwiczeń sprzyjają ciągłej interakcji między nim a grupą-klasą.

Gra teatralna dostarcza nam wielu możliwości doprowadzenia do skutku powyższych interakcji, a oprócz tego pozwala na aktywne ćwiczenie sprawności językowych: zarówno tych czynnych (mówienie i pisanie), jak i biernych (słuchanie i czytanie).

Wzmiankowana gra teatralna w swojej odmianie filmowej posłuży do zrealizowania przez grupę zintegrowanego zadania ukierunkowanego na nakręcenie filmu, przy czym zachowane zostaną wszystkie niezbędne etapy produkcji – począwszy od napisania scenariusza, przechodząc przez fazę ogólnego planowania, aż do odgrywania ról, nagrywania i montażu. W ten sposób udaje nam się zaoferować zadanie zogniskowane na działaniach motywujących, których głównymi bohaterami są sami studenci języków, będący jednocześnie stroną aktywną i odbiorcami całego procesu.

W powyższym artykule nawiązujemy zwłaszcza do doświadczeń, jakie ma w tej dziedzinie Instytut Filologii Romańskiej Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie, a mianowicie realizacji filmów średniometrażowych przez studentów filologii hiszpańskiej powyższego Instytutu, co jest przykładem aktywności interdyscyplinarnej.

Bibliografía

- AA. VV. (2006), *DidactiRed VI. Gestión de clase*, Madrid, Instituto Cervantes / SM.
- AA. VV. (2002), *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*, Madrid, MECD / Anaya.
- Barroso, C., Fontecha, M. (1999), "La importancia de las dramatizaciones en el aula de ELE: una propuesta concreta de trabajo en clase", en: *Actas del X congreso internacional de ASELE. Nuevas perspectivas en la enseñanza del español como lengua extranjera*, tomo I, Cádiz, Servicio de Publicaciones UCA, págs. 107-113.
- Berber, D. (1998), "El teatro como participación viva", en: *Actas del VIII congreso internacional de ASELE. La enseñanza del español como lengua extranjera: del pasado al futuro*, Alcalá de Henares, Servicio de Publicaciones Universidad de Alcalá, págs. 151-157.
- Biedma, A., Torres, M^a A. (1994), "El estímulo cinematográfico: desarrollo de destrezas comunicativas y valor cultural", en: *Actas del IV congreso internacional de ASELE. Problemas y métodos en la enseñanza del español como lengua extranjera*, Madrid, ASELE / SGEL, págs. 537-552.
- Cuesta, G. (1998), "De Lope de Vega a Sven Svensson: un taller de teatro en el aula de E/LE", en: *Actas del VII congreso internacional de ASELE. Lengua y cultura en la enseñanza de español a extranjeros*, Cuenca, Ediciones de la UCLM, págs. 501-506.
- Díaz, J. C. (2002), "Del cine y los medios tecnológicos en la enseñanza de español/LE", en: *Actas del XII congreso internacional de ASELE. Tecnologías de la información y de las comunicaciones en la enseñanza del ELE*, Valencia, Editorial UPV, págs. 263-272.
- Dorrego, L. (1997), "Técnicas teatrales para la enseñanza del español como segunda lengua", *Carabela*, nº 41, Madrid, SGEL, págs. 91-110.
- Dorrego, L., Hoyo, M^a A., Ortega, M. (2006), *Propuestas para dinamizar la clase de E/LE*, Madrid, Edelsa.
- Eines, J., Mantovani, A. (1980), *Teoría del juego dramático*, Madrid, Servicio de Publicaciones MEC.
- Instituto Cervantes (2007), *Plan curricular del Instituto Cervantes* (3 vols.), Madrid, Instituto Cervantes / Edelsa.
- Moreno, J., Pérez, M. (2003), "La simulación como herramienta de aprendizaje intercultural", en: *Actas del XIII congreso internacional de ASELE. El español, lengua del mestizaje y la interculturalidad*, Madrid, ASELE, págs. 621-628.
- Pardo, M. I. (2000) "Integración de destrezas en la producción de un cortometraje en la clase de E/LE", en: *Actas del XI congreso internacional de ASELE. ¿Qué español enseñar? Norma y variación lingüísticas en la enseñanza del español*

- a extranjeros*, Zaragoza, Universidad de Zaragoza / Gobierno de Aragón, págs. 875-880.
- Peiffer, V. (2002), "El cine y las nuevas tecnologías educativas en la clase de ELE. Resultados de una experiencia", en: *Actas del XII congreso internacional de ASELE. Tecnologías de la información y de las comunicaciones en la enseñanza del ELE*, Valencia, Editorial UPV, págs. 37-44.
- Pomposo, L., Monteagudo, E. (1999), "'En busca de la identidad perdida': el uso de las técnicas dramáticas en la clase de ELE", en: *Actas del X congreso internacional de ASELE. Nuevas perspectivas en la enseñanza del español como lengua extranjera*, tomo I, Cádiz, Servicio de Publicaciones UCA, págs. 543-550.
- Robles, M. M. (2007), *Drama y teatro. La representación de una pieza teatral en la clase de E.L.E.* El Generalito de Jorge Díaz. Memoria de máster. RedEle, en: www.mepsyd.es/redele/Biblioteca2007/MagdalenaRobles/Memoria.pdf [cit. 5.05.2009].
- Rosen, E., Varela, R. (2009), *Claves para comprender el Marco Común Europeo*, Madrid, enClave-ELE.
- Torres, P. (2002), "Una dramatización en el aula de E.L.E.: dos ejemplos prácticos", *Cuadernos del Lazarillo*, nº 23. Salamanca, AITIPE / Colegio de España, págs. 68-73.
- Zanón, J. (coord.) (1999), *La enseñanza del español mediante tareas*, Madrid, Edinumen.